

PROYECTO DE ALGORITMOS Y PROGRAMACIÓN II
CHRISTIAN ALBERTO TAMAYO ROBAYO
KLIVER GIRÓN
JOE HERNANDEZ MENESES

Nombre	R1- Crear jugador
Resumen	El usuario podrá crear su perfil o jugador con el cual desea jugar
Entrada	- Nickname (nombre del jugador)
Resultado	Jugador creado

Nombre	R2- Guardar datos
Resumen	Se van a guardar los datos o estadísticas logradas por el jugador. Estas son: nivel, tiempo de juego, puntaje, nickname.
Entrada	- Acción en el botón guardar
Resultado	Datos guardados correctamente

Nombre	R3- Ver lista de jugador
Resumen	El programa imprimirá por pantalla la lista de jugadores creadas hasta el momento
Entrada	- Acción en el botón ver jugadores
Resultado	Lista de jugadores impresa

Nombre	R4- Iniciar sesión
Resumen	El juego tendrá la opción de iniciar sesión escogiendo alguno de los jugadores creados. De lo contrario, se debe crear el jugador.
Entrada	
Resultado	Inicio de sesión satisfactoria

Nombre	
Resumen	
Entrada	-
Resultado	